KOEI

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。このカセットを無断で複製することおよびゲームの映像、内容等を放送、放送、上演等に使用することを禁じます

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町 1－4－24

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます

©1989 KOEI CO.,LTD. PRINTED IN JAPAN

任天堂 ファミリーコンピュータ

麻雀大会

オペレーション・マニュアル

KOEI
KOE-IQ

FAMICOM FAMILY

はじめに

「麻雀を覚えたいけれど、教えてくれる人がいないし……」という入門者の方。「コンピュータ麻雀は弱くて相手にならない」とおっしゃるプロ級の腕の方。大人が本当に楽しめるゲームが欲しい方。飽きずに長くつきあえて、しかも気軽に楽しめるソフトが欲しい、贅沢な方。そんなあなたに、光栄の『麻雀大会』。

対戦相手のキャラクターに、オリジナリティあふれる個性を盛り込み、ルールの選択、差し馬、オッズなど、さまざまな趣向を満載。コンピュータ麻雀に感性を導入した、一大エンタテイメントソフトの登場です。

『麻雀大会』で、あなたのお相手をするキャラクターは、歴史上のヒーロー・ヒロイン15人。もしこの人と麻雀が打てたら……?と考えただけでワクワクする豪華メンバーを集めました。

「雀荘」ではその中から自由に3人を選んで卓を囲み、半荘6回戦の真剣勝負。かたや「大会」は、キャラクター総出演の麻雀トーナメントで、ゲームが進むにつれて増えていく賞金を争奪します。その上、大会開始前には競馬よろしく、上位2名を予想して連勝複式馬券を買う外ウマ勝負ができるのです。「雀荘」で、狙ったキャラクターを徹底的にカモるもよし、「大会」で自分自身の馬券を買って、優勝賞金と配当を独り占めするもよし。とにかく、だれよりも早く、栄光の特ち金$10,000を達成してください。

キャラクターの個性的な打ち方はもちろん、表情豊かなアニメーションと局面に応じたセリフで、実際の麻雀を雰囲気までもそっくりシミュレート。手に汗にぎる、熱いゲーム展開をお約束します。

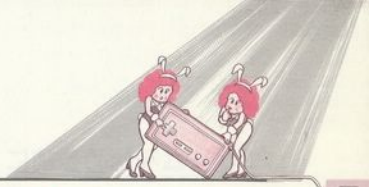
競技麻雀からインフレ・ルールまで、きめ細かいルールの設定ができ、思考アルゴリズムはプロもウナる本格派です。あなたがまったく麻雀を知らなくても、親切な解説書『麻雀バイブルAtoZ』があれば大丈夫。

そう、きっと、あなたは麻雀のとりこになってしまいます。もう、『麻雀大会』なしではいられなくなるに違いありません。

シブサワ・コウ

目次

Ⅰゲームを始める前に……2
　1、使用上の注意……2
　2、ゲームを楽しむために……3
　3、操作一覧……3
Ⅱゲームの開始と終了……6
　1、ゲームを開始するには……6
　2、メニュー画面……7
　3、ルール設定……8
　4、ランク……9
　5、ゲームの終了……9
Ⅲ雀荘……10
　1、メンバーを選ぶ……10
　2、差し馬を受ける……11
　3、対局する……12
　4、役表示と点数の計算……14
　5、点数表……16
　6、清算……17
Ⅳ大会……18
　1、馬券を購入する……18
　2、対戦の組合せ……19
Ⅴキャラクター紹介……20
　「維新の嵐」英傑三士　坂本龍馬／西郷隆盛／勝海舟……20
　東奔西走！世界征服者　ジンギスカン／ナポレオン／シーザー……22
　歴史を彩る三大美女　クレオパトラ／楊貴妃／小野小町……24
　野望燃ゆる戦国武将　織田信長／武田信玄／伊達政宗……26
　戦術計略の天才たち　諸葛亮／聖徳太子／シブサワ・コウ……28
・索引……30
・トラブルについて……31



Ⅰゲームを始める前に

1、使用上の注意

『麻雀大会』を楽しく遊んでいただくために、以下の注意を守り、正しくご使用ください。

1．ＲＯＭカセットを交換するときは、リセットボタンを押しながら本体の電源を切って取り換えてください。
2．使用後は、ＡＣアダプタを本体から抜いておいてください。
3．ＲＯＭカセットは精密機器です。故障の原因になりますので、次のことは避けてください。
　①極端な温度下で使用・保管すること。
　②強い衝撃を与えたり、分解すること。
　③端子部を直接触わったり、水にぬらすこと。
　④シンナー、ベンジンなど揮発油で拭くこと。
4．テレビ画面から、なるべく離れてゲームをしてください。
5．長時間プレイするときは、健康のため、２時間ごとに10～15分の休憩をとってください。

※なお、本マニュアル中で使用する麻雀用語やルールについては、すべて付属の『麻雀バイブルA to Z』に詳説してあります。ご活用ください。特に入門者の方は、ゲーム前に一読されることをおすすめします。

2、ゲームを楽しむために

『麻雀大会』は、雀荘と大会という２つのモードで賭金や賞金を稼いでいき、持ち金＄10,000をめざすゲームです。栄光の＄10,000を、15人のキャラクターの誰よりも早く達成してください。

まず、雀荘モードで持ち金をある程度まで増やします。最初は大会賞金が＄０のため、大会モードは選べないのです。雀荘で、レートによって賭けをする麻雀をすると、半荘の点数・差し馬の点数にレートをかけた分、持ち金が増減します。レートは、プレイヤーとキャラクターの持ち金合計によって上がっていきます。また、半荘の回数を重ねるごとに、大会モードの賞金も上がっていくのです。

Ⅰゲームを始める前に

ある程度の持ち金を確保し、大会賞金も高くなってきたら(大会賞金が＄8,000以上になると、雀荘モードを選ぶことができなくなります)、いよいよ大会です。

大会モードでは、全員でトーナメントを行ないます。最初に優勝と準優勝者の枠番号（連勝複式）で馬券を買ってください。大会では、半荘の点数で持ち金が増えることはありませんが、馬券があたればその配当が加算されます。半荘が終わったときに面子の中で１位か２位なら、勝ち抜きで次に進めます。決勝戦まで進めば、優勝者には大会賞金の全額、準優勝者には半額、準々優勝者には４分の１の額が授与されるのです。

ただし、１度大会が終了すると、大会賞金は＄０に戻ります。再び雀荘モードで半荘の回数を重ねて賞金を上げてから、次の大会にのぞんでください。この繰り返しで、持ち金＄10,000を達成するのです。ゲームが進み、レートや大会賞金が上がってくると、どちらのモードを選ぶか迷うところでしょう。雀荘で着実に増やすのも、大会で一攫千金を狙うのも、あなた次第です。大会賞金が高額になると一気に＄10,000達成の可能性も強くなりますが、一方、他のキャラクターに達成されてしまう危険も、同時に大きくなるのですから。対局しながら、持ち金やレート、大会賞金に目を光らせてください。

このようなスリルを純粋に楽しんでいただくために、『麻雀大会』では、山牌をのぞく・積み込む・プレイヤーの手牌をのぞく、などのイカサマはいっさい行なっていません。コンピュータ本来の純粋な思考アルゴリズムとバランス調整のみで、最高レベルの強さを実現しています。解説書『麻雀バイブルA to Z』を参考に、並みいる強豪に打ち勝ってください。

3、操作一覧

『麻雀大会』では、以下のボタンを使います。

- ✚ボタン：主にカーソル（画面には黄色い▲で表示）を動かすのに使います。方向は↑↓←→で表記します。
- Ａボタン：主に決定に使います。
- Ｂボタン：主にキャンセルに使います。

主な画面でのボタン操作は次のとおりです。

メニュー			✚ボタンの↑↓とAボタンで処理を決める
ルール設定			✚ボタンでルールを選び、Aボタンで変更 Bボタンでルール変更せずにメニューに戻る
ランク			AまたはBボタンでメニューに戻る
雀荘	メンバー選び		✚ボタンでメンバーを選び、Aボタンで決定 Bボタンでメニューに戻る
	差し馬		✚ボタンの↑↓とAボタンで差し馬を受けるかどうか決定
	対局	通常	✚ボタンの←→とAボタンで打牌する ✚ボタンの↓で残りのヤマ数を表示する
		倒牌 ポン、チー、 カン、リーチ、 和了	✚ボタンの↓で処理を表示する Aボタンでナキ牌、和り牌を見逃す ↑で通常に戻る ✚ボタンの↓とAボタンで処理を選ぶ ✚ボタンの←→で牌の組合せ・捨牌を選ぶ
大会	馬券購入		✚ボタンとAボタンで馬券を買う

対局中の画面から、スクロールして他家の手牌やナキ牌を見たり、現在の持ち点とキャラクターを確認したりすることができます。また、ＢＧＭやセリフなどのＯＮ／ＯＦＦを変更できます。

雀荘でも大会でも、対局中の自分の自摸順のときにＢボタンを押すと、画面中央にウインドウが開き、現在のゲーム環境が表示されます。

✚ボタンの↑↓でカーソルを項目に合わせ、Ａボタンを押します。Ｂボタンを押すと、もとの対局中の画面に戻ります。

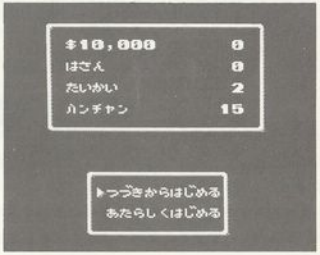
スクロール	ウインドウが閉じ、画面中央に✧マークが表示される （１局終了時は自動的に表示） ✚ボタンの←↑↓→で画面をスクロールする
持ち点	現在のメンバーの持ち点と顔を表示
セリフ	キャラクターのセリフを表示するかどうか(ON／OFF)選ぶ
ＢＧＭ	荘家のテーマ音楽を聞くかどうか（ON／OFF）を選ぶ

IIゲームの開始と終了

1、ゲームを開始するには

次の①～③の手順でゲームを立ち上げます。
①まず、ゲームカセットをセットします。
②ファミコン本体の電源をＯＮにすると、オープニング・デモが始まります。
③何かボタンを押すと、初めてプレイするときには、次ページのメニュー画面に移ります。

１度セーブすると、２回目からは、下の画面が表示されます。



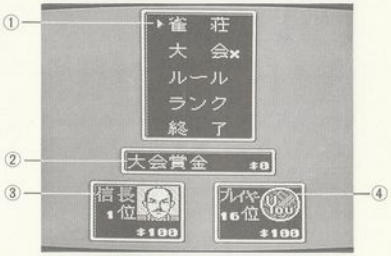
これまでのゲームの経過（プレイヤーとキャラクターの持ち金、雀荘のレート、大会の賞金、ルールの設定など）は「あたらしくはじめる」を選ぶと、最初の状態に戻ります。これまでのゲームを続けてプレイしたいときは「つづきからはじめる」を選んでください。

✚ボタンの↑↓でカーソルを動かし、Ａボタンで選びます。次ページのメニュー画面へ進みます。

なお、この画面の記録（＄10,000達成、破産、大会、半荘回数）は、このカセットをお買い上げになってからの通算の記録です。「あたらしくはじめる」を選んでも消えません。

2、メニュー画面

メニューからは、雀荘・大会・ルール設定・ランク・終了のそれぞれを選ぶことができます。選べない項目には×印が表示されます。



①メニュー
②現在の大会賞金
③現在持金トップのキャラクターの名前、顔、持ち金
④プレイヤーの持ち金順位と持ち金
（プレイヤーがトップのときは２位のキャラクター）

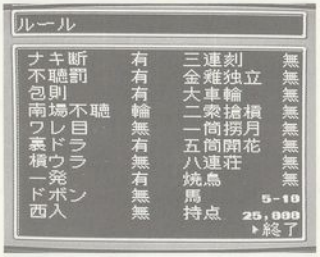
✚ボタンの↑↓でカーソルを動かし、Ａボタンで選びます。それぞれ次へ進みます（雀荘→10ページ、大会→18ページ、ルール→８ページ、ランク→９ページ、終了→９ページ）。

なお、大会賞金が＄０の場合は、大会を選ぶことができません。大会賞金は雀荘の半荘の回数によって増えますので、まず雀荘を選んでください。また、大会賞金が＄8,000を越えたときは雀荘を選ぶことができなくなりますが、一度大会を選ぶと、再び雀荘が選べるようになります。

IIゲームの開始と終了

3、ルール設定

次のようにルールが表示され、自由に設定できます。それぞれの意味や値は、『麻雀バイブルA to Z』を参照してください。



✚ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで設定を変えます。Bボタンを押すと、今回変更したルールをキャンセルして、メニューに戻ります。ルール設定が済んだら、「終了」を選ぶと、メニューに戻って、以後このルールで対局できます。

ただし、焼鳥、馬、持ち点の各ルールは、大会では採用されません。

4、ランク

キャラクター12人のうち上位3人とプレイヤーの、大会賞金獲得額と半荘平均得点のランキングが表示されます。

AまたはBボタンを押すと、メニューに戻ります。

5、ゲームの終了

プレイヤーが破産すると、ゲームオーバーになります。破産とは、雀荘の清算でマイナス得点になり、持ち金が$0以下になることです。プレイヤーの敗けで1ゲームが終了となります。全員の持ち金が初期値の$100に戻され、メニューに戻ります。

また、キャラクターかプレイヤーの誰かが$10,000を達成すると、$10,000達成した人の勝ちで1ゲームが終了となります。全員の持ち金が初期値の$100に戻され、メニューに戻ります。

メニューから「終了」を選んだときは、それまでの対局のデータが自動的に保存されます。エンディングが表示されてから、リセットボタンを押しながら電源を切り、ROMカセットを抜いてください。次回に「つづきからはじめる」(→6ページ参照)を選ぶと、続けてプレイできます。

1、メンバーを選ぶ

雀荘で卓を囲むメンバーを選びます。どうしても面子が足りない場合を除いて、持ち金が$０以下のバンクしたキャラクターはメンバーにできません。

①現在のレート。半荘終了時の得点の1,000点分をいくらで清算するかを表わします。たとえば、レート２で、勝負が終わったときに＋10,000点勝っていれば、$20のもうけになります。レートは全員の持ち金額の合計によって増えてゆきます。
②キャラクターの顔、現在の持ち金。持ち金の多い順に画面左上から右下へ表示されます。

✚ボタンでカーソルを動かしてキャラクターを選び、Ａボタンで対局を申し込みます。決め直したいときは、Ｂボタンを押すとメニュー画面に戻ります。
３人のメンバーが決まると、自動的に次の差し馬の画面に進みます。

2、差し馬を受ける

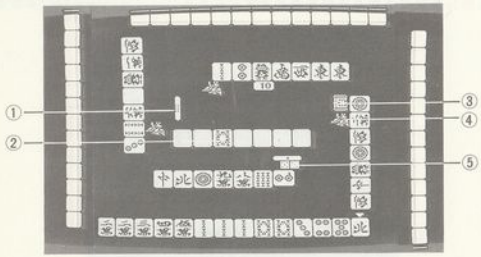
集まったメンバー４人が、場所決めされて表示されます。対局を始める前に、「差し馬」を受けるかどうかを決めます。

①差し馬の賭け金。レートの金額の10倍、20倍、40倍の３段階があります。
②メンバーの名前、顔、持ち金。
③✚ボタンの↑↓でカーソルを動かし、Ａボタンで決めます。

差し馬は、半荘全体の勝ち負けとは別に、１人だけと賭をするもので、半荘が終って得点の高い方が勝ちとなります。『麻雀大会』では、半荘ごとに対面のキャラクターが差し馬を申し込んできます。条件を見て受けるかどうか、決めてください。
差し馬を「うける」か「ことわる」かを決めると、対局画面に進みます。

3、対局する

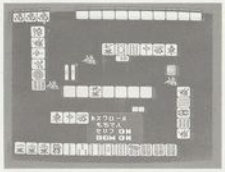
親が自動的に決められて、配牌された直後から勝負が始まります。



①積み棒
②ドラ表示牌（→バイブル62ページ参照）
③起家を表すマーク
④焼鳥（→バイブル55ページ参照）ルールを設定したとき表示されます。
⑤ワレ目（→バイブル51ページ参照）を示すサイコロ。現在の荘家の位置に置かれ、配牌の取り始めの場所を示します。

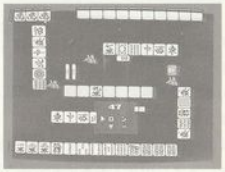
プレイヤーの自摸順がくるまでは自動的に進行します。自摸すると、手牌の上にカーソルが表示されます。✚ボタンの←→でカーソルを動かし、Ａボタンで打牌します。

自摸順のとき、✚ボタンの↓を押すと、残りのヤマ数を見ることができます。
また、Ｂボタンを押すと、ウインドウが開き、画面のスクロール、メンバーの持ち金の確認、ＢＧＭやセリフのＯＮ／ＯＦＦができます（→5ページ参照）。



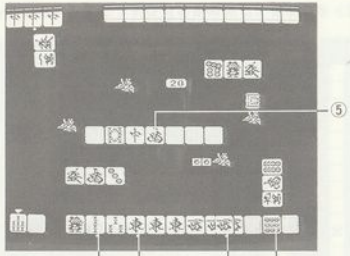
いずれの場合も、もう１度Ｂボタンを押すと、ゲームに戻ります。

チー・ポン・明カン・ロン和りができる牌が捨てられると、対局は中断され、その牌が点滅します。そのまま見逃すときは、Ａボタンを押します。
チー・ポン・暗カン・明カン・加カン・九種么九倒牌・立直・ロン和り・ツモ和りするときは、✚ボタンの↓を押すと、次のように選択肢のウインドウが表示されます。



✚ボタンの↓でカーソルを動かし、Ａボタンで決定します。なお、誤ったナキ・和了・立直・倒牌は、自動的にチェックされ、いっさい受けつけません。
✚ボタンの↑を押すと、選択肢の表示が消え、もとの対局中の状態に戻ります。

チー・加カン・暗カンできる組合せ、立直できる捨牌が何通りかある場合は、手牌の上にカーソルが表示されます。✚ボタンの←→で選び、Aボタンで決めます。



①チーした牌の組合せ
②ポンした牌の組合せ
③明カンした牌の組合せ
④暗カンした牌の組合せ
⑤カン・ドラ表示牌

チー・ポン・明カンの場合は、誰の捨牌をナイたかを示す点が牌の下につき、手牌の右に開かれます。ポン・明カンの組合せの右端・中央・左端の牌についている点は、それぞれ下家・対面・上家の捨て牌をナイたことを示します。チーは上家の捨てた牌の下に点がつきます。

暗カンの場合は、カンした組合せの両端の牌が伏せられ、手牌の右に開かれます。このとき、画面には3枚の牌で表示されます。

誰かが和るか、または流局になったとき、その局が終了します。画面には自動的に✣マークが表示され、スクロールで他家の和り手などを確認できます。

Aボタンを押すと、役表示と点数の計算に進みます。

4、役表示と点数の計算

和了で1局が終了すると、和り役を表示します。流局のときは、そのまま点数の計算に進みます。

①ドラ・裏ドラ・カンドラ・カン裏表示牌
②和了した人の手牌
③局数
④和了した人の顔、飜数、和り点
⑤和り役の役名、飜数

続けて、Aボタンを押すと、各メンバーの顔と得失点が表示されます。

①局数
②各メンバーの顔、名前、得点、焼鳥、差し馬のマーク
③流局のときはその種類が表示されます。

もう1度Aボタンを押すと、半荘の途中のときは、次の局へ進みます。半荘が終了したときは、各メンバーの顔と半荘の得点、ルール設定による焼鳥・ドボンによる得点、馬(順位点)、トップ賞を加えた最終点が表示されます。半荘の得点は、100の位で5捨6入してから30,000点を差し引き、千点単位で表わします。

5、点数表

半荘が終了すると、点数表が表示されます。

①最終得点の合計
（差し馬をしていれば、その結果も加算した得点が表示されます）
②差し馬の相手のマーク

雀荘では、半荘６回まで同じメンバーで続けて対局することができます。半荘６回未満のときは、ここで「つづける」か「せいさん」かを選びます。得点と持ち金とを考えあわせて、対局を続けるかどうかを決めてください。半荘６回が終わっていれば「せいさん」しか選べません。

✚ボタンの↑↓で選び、Ａボタンで実行します。「つづける」を選ぶと、差し馬の申し込みから同じメンバーで対局が再開されます。「せいさん」を選ぶと、清算へ進みます。

6、清算

雀荘の勝負の最終得点を、レートによって持ち金に換算します。

①清算前の持ち金、今回の勝ち金（負け金）、清算後の持ち金

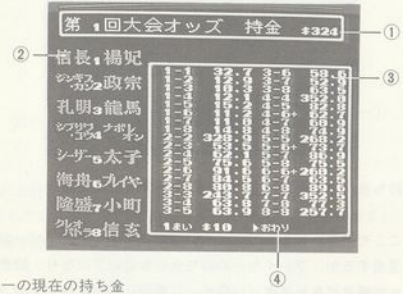
持ち金はここで清算されるまでいっさい増減しません。メンバーのうち誰かが$10,000を達成するか、プレイヤーの持ち金が$０以下になり、破産してしまうと、１ゲームの終了になります（→９ページ参照）。また、キャラクターがパンクしてしまうと、そのキャラクターには雀荘でのメンバーの申し込みができなくなってしまいます（→10ページ参照）。

Ａボタンを押すと、メニューに戻ります。

1、馬券を購入する

大会に先立ち、優勝と準優勝の枠番号（連勝複式）を予想して馬券を買います。

プレイヤーを含めた16人全員が、２名ずつ８つの枠に自動的に分けられます。３回戦のトーナメントが行なわれ、各対戦は４人で半荘ずつ勝負し、上位２名が勝ち残ります。



①プレイヤーの現在の持ち金
②連勝複式の枠順
③オッズ（購入馬券は＋マーク）
④購入終了

馬券は１枚＄10です。持ち金の範囲内で５枚まで買えますが、同じ馬券を２枚買うことはできません。たとえば、3.5倍のオッズの馬券が当たると、＄35が持ち金にプラスされるわけです。オッズは、これまでの対戦成績や組合せを加味して計算されます。

✚ボタンでカーソルを欲しい馬券にあわせ、Ａボタンで買います。買った馬券は、番号の右に＋マークがつきます。

カーソルを「おわり」にあわせてＡボタンを押すと、対戦の組合せ画面に進みます。Ｂボタンを押すと、メニューに戻ります。

2、対戦の組合せ

予選・準決勝・決勝の３回戦の麻雀トーナメントです。対戦の組合せは自動的に決められ、それぞれ予選・準決勝・決勝の始まる前に表示されます。

Ａボタンを押すと、対局が始まります。各対戦は半荘ずつの勝負です。

予戦で１位と２位の２人が、準決勝に進みます。同様に準決勝で１、２位の２人が決勝に進み、決勝でトップの人が大会の優勝者となります。

プレイヤーが決勝まで勝ち残れなかった場合は、これまでの対戦成績や組合せから各対戦の勝者が自動的に判定されます。

大会では、得点は持ち金に清算されず、賞金と馬券だけで持ち金が増減します。優勝・準優勝・３位にそれぞれ大会賞金の金額、２分の１、４分の１の賞金が授与されます。また、馬券が当たると、配当が表示されます。

なお、ルールの一部が雀荘と異なります（→８ページ参照）。

誰かが＄10,000を達成すると、ゲームの終了となります。

Vキャラクター紹介

「維新の嵐」英傑三士

坂本龍馬
西郷隆盛
勝海舟

激動の幕末期を駆けぬけ、日本を明治維新へと導いた時代の先駆者と『麻雀大会』。いま、雀卓に「維新の嵐」が吹き荒れる！

薩長、土佐のお国言葉も飛び出して、躍動感あふれるゲーム展開となることまちがいなし。

●坂本龍馬

1835～1867

尊攘派として藩を動かし、大政奉還を成功させた影の立役者。

土佐藩を脱藩後、長崎、京都、江戸を転々とするうち、勝海舟に心服してその片腕となり、政治活動を助ける。勝の失脚後も、武力回避による倒幕運動を進めるなど活躍。海援隊の結成、薩長同盟の仲立ちをしたことは有名である。京都で刺客に襲われ暗殺された。著書に『船中八策』を残す。

彼のねらいは、単に大政奉還をさせるだけではなく、その後の近代的中央政府の樹立にあった。かなり民主的な統一政権を目指しており、その視点は、つねに一段展望の開けたところにあった。天衣無縫でこだわりのないその性格は、幕末の快男児として、今日も広く支持されてやまない。

●西郷隆盛

1827～1877

明治維新の元勲で維新三傑の一人。

薩摩藩主・島津斉彬の手足となって奔走する。その後、禁門の変、二度にわたる長州征伐に活躍、鳥羽・伏見の戦いでは倒幕の大業をなしとげた。勝海舟との談判によって無血江戸開城を成功させている。維新後も廃藩置県の確立などに貢献するが、征韓論争で大久保利通に敗れて帰国。西南戦争で敗れて自刃した。

もっとも、彼の絶大な人気は、そのような政治性とはまったく無縁な一般大衆に支えられるもので、そのことから彼が高潔な人物で、いわゆる大人物であったことがわかる。政府の要職にあった時でさえ、質素ないでたちに犬を連れて出仕したという。庶民のための英雄は、いまも上野の山から天下を睥睨している。

●勝海舟

1823～1899

江戸末期の幕臣。開国、そして統一政権の必然性を説いて、多くの尊攘派志士に大きな影響を与えた。

幼少時から苦労してオランダ語を学び、これを活かして長崎海軍伝習所に入所、実績をあげる。咸臨丸の船長として遣米使節に同行、日本人ではじめて太平洋を横断するという偉業をなしとげた。帰国後、神戸に海軍操練所を開き、軍艦奉行としての手腕を発揮する。その後も幕臣として徳川慶喜に大政奉還をすすめる一方、西郷隆盛と会見して江戸城を無血開城させるなど、数々の功績をあげている。

維新後は、明治新政府の下で海軍卿や参謀の要職にあずかり、76歳で死亡した。幕臣ながら、幕末第一の英傑と讃える人も少なくない。

Vキャラクター紹介

東奔西走Ⅰ　世界征服者

ジンギスカン
ナポレオン・ボナパルト
ジュリアス・シーザー

あらゆる戦略・戦術と虚々実々の駆引きで人心を掌握し、服従させていった史上最大の覇者。いつの時代にも人々を動かす男たちには、底知れないカリスマ的魅力を感じざるを得ない。

歴史にその名を刻む征服者たちと、『麻雀大会』。

●ジンギスカン

1167頃～1227

モンゴル帝国の創始者で、世界史上空前の一大帝国となった元の太祖。幼少時に父を失って貧窮と危難のうちに成長するが、しだいに略奪戦争にその手腕を発揮しはじめる。着々と勢力の回復を図ってモンゴル諸部族を統括、大汗位についてジンギスカンと名乗った。強大な騎馬軍団を率いて各地を征服しつづけ、西はヨーロッパ、南はインダス河流域にまでその領土を拡張。西夏、金の遠征途中、病没した。彼の偉業は孫フビライの代に完遂され、大帝国・元へと発展していく。

優れた軍事指導能力を発揮して専制的な遊牧領主制を押し進め、モンゴル帝国を確立していった。また、それが遠征という手段によったとしても、東西文化の交流に貢献した彼の功績を忘れてはならない。

●ナポレオン・ボナパルト

1769～1821

フランスの英雄的軍人、皇帝。

フランス革命軍の砲兵将校として反革命派をツーロンに破り、名声をあげる。陸軍少尉、国内軍指令官などを歴任、機動力を用いた圧倒的な軍事力の下で連勝を得て、フランス産業の新興、市場拡大を図る。しかし、ナポレオン戦争を続行したため、スペイン・イギリス・ロシアなどの反発を買い、これらの同盟諸国に敗れて退位。セント・ヘレナ島で軍神ナポレオンは破乱に満ちた一生を終える。

革命後のフランス国内において、新憲法・ナポレオン法典の編纂、学制、行政、司法の改革を施行し、広く国民の指示を集めて近代フランスの基礎を築いた。

●ジュリアス・シーザー

B.C.102頃～B.C.44

古代ローマの政治家、軍人。

クラックス、ポンペイウスと第一次三頭政治をおこなう。9年間にわたるガリア遠征において巧みな戦術を用いて近隣諸国を撃破し、勇名をあげる。また、経済的にもローマ最大の富豪となった。クラックスの死後、ポンペイウスと対立して内戦を起こすが、ポンペイウス軍、元老院派を破って、政治家、軍人として第一人者の地位を築く。名実ともにローマの独裁者となったのである。しかし、彼の勢力の増大をおそれる共和派によって暗殺された。

彼の事業が成功した理由には、貧民や兵士に土地分配をするなど、つねに人心の掌握につとめたことが第一にあげられる。兵法書『ガリア戦記』は名高い。

Vキャラクター紹介

歴史を彩る三大美女

クレオパトラ
楊貴妃
小野小町

歴史を彩る世界三大美女と一緒に、『麻雀大会』。
クレオパトラの鼻を愛でてパイを打つか、小野小町のインテリジェンスをとるか。はたまた楊貴妃と一夜をともにするのも良し。いずれも名高い美女たちとの一戦を、お楽しみあれ。

●クレオパトラ

B.C.69～B.C.30

古代エジプト、プトレマイオス朝最後の女帝。17歳で女王となり、弟のプトレマイオス13世とともにエジプトを共同統治する。のち、弟と王位継承権をめぐって争うが、当時東方進出中のローマのシーザーの援助を受けてこれを滅ぼす。シーザーが暗殺されると、ローマの実力者アントニウスをその美貌によって虜にする。ローマ東方の支配者として君臨したオクタヴィアヌス（アウグストゥス）と対立、これに敗れる。アントニウスの死後、みずからも死を選んだ。
彼女は大変な美人であったというから、当時さぞ多くの勇者たちを魅了したにちがいない。教養も高く、才知に富み、まさに女王の名にふさわしい女性だったのだろう。

●楊貴妃

719～756

中国盛唐王朝は玄宗皇帝の后。
没落貴族の出身だが、玄宗にその美貌を見いだされて后となった。貴妃の従兄・楊国忠が宰相になるなど、楊家一門は栄華を極める。しかし、これが人々の反感を買って政治が乱れ、安史の乱を惹き起こす遠因になった。一時は玄宗とともに長安を逃れるが、自分が乱の元凶であると知って鎮圧のための犠牲となった。
玄宗の寵愛を一身に受け、富を傾けての奢侈と楊一族の厚遇に対する反感から、あわや唐王朝の崩壊を招くかと思われた。このため欲深い悪女というイメージが強い。実際は、ウィットに富み、コケットリーも心得た女性であったようである。白楽天の『長恨歌』は、楊貴妃と玄宗皇帝の悲恋を詠んだものである。

●小野小町

生没年不詳

平安時代前期の女流詩人。三十六歌仙の一人。六歌仙のうち唯一の女流歌人。仁明天皇の頃、中臈として宮仕えした。文屋康秀、僧正遍昭、在原業平らと歌の贈答をおこなうなど歌才に優れる。一方、容姿も抜群と伝えられ、このために多くの挿話や伝説を生んだ。とくに鴨長明の『無名抄』には、在原業平との色恋を匂わす記述があり、この色男と美女のカップルはさぞかしセンセーションを巻き起こしたのではないだろうか。
古今集に16首、勅撰集に46首、彼女の歌がおさめられている。その歌風は女らしく情熱的、とくに恋愛の歌に優れたものが多い。彼女の出自は不明だが、それが現代人の目に彼女が神秘的な絶世の美女と映る所以であろう。

Vキャラクター紹介

野望燃ゆる戦国武将

織田信長
武田信玄
伊達政宗

下剋上の世を決して退くことなく生き抜いた時代の覇者。織田信長、武田信玄、伊達政宗……。戦国のヒーローたちと、『麻雀大会』。
勇猛果敢な彼らに、武力ではかなわなくとも、ぜひ麻雀で勝利を！

●織田信長

1537～1587

合理的かつ近代的な思想をもち、時代の先駆者となった戦国時代の武将。
尾張那古野城に生まれる。少年時代はうつけ者と呼ばれたが、しだいにその頭角を顕しはじめる。一族の統一後、今川義元を桶狭間に討ち、徳川家康、武田信玄ら近隣諸国と同盟を結ぶなど東奔西走する。将軍・足利義昭を奉じて京に一番乗りを果たす。さらに浅井・朝倉、武田勢を滅ぼす一方、各地の一揆や寺院を掃討した。しかし、重臣・明智光秀の謀反によって、天下統一目前に本能寺で死亡した。彼は鉄砲など南蛮渡来の品々をいち早く取入れ、卓抜したアイディア、斬新な企画力で時代を切りひらいていった。近世社会の扉をひらいた明星として、その功績は偉大である。

●武田信玄

1521～1573

甲斐・信濃の国を治めた戦国大名。「甲斐の虎」とおそれられた猛将である。
父・信虎を追放して甲斐国の守護の座につく。信濃領をわがものにしようとしたために上杉謙信と敵対。両者が5回にわたって繰り広げた川中島の合戦は史上名高く、さまざまな逸話を生んでいる。この2人は宿命のライバルであると同時に、じつは心の通いあった好敵手同士で、謙信は信玄の病死を非常に惜しんだという。信玄は、今川・徳川らを破っていち早く西上の途につくが、志半ばにして世を去った。
「信玄家法」を定め、新田開発や灌漑用水工事などを励行し、当時ではまれな善政をしいた武将として名高い。「信玄堤」と呼ばれる堤防が現存している。

●伊達政宗

1567～1636

「独眼龍」「奥羽の鷹」といわれ、その勇猛をうたわれた代表的戦国大名。
幼少時に疱瘡で右眼を失明した。「独眼龍」とはここからきている。18歳にして家督を相続、畠山・最上・葦名を討つなど知将ぶりを発揮、次々と近隣諸豪族を滅ぼして奥羽の統一につとめた。秀吉の傘下で小田原平定、九戸の乱鎮圧、朝鮮征伐に参陣する。秀吉が世を去ると、家康方に味方して近世大名の地位を確立、伊達家は、江戸幕府下62万石の仙台藩主として明治維新まで栄えた。
政宗は、武勇の人というよりはむしろ知謀の人として知られる。とくに秀吉の死後は、徳川方につくために自分の娘を家康に嫁がせるなど、あらゆる保身の策を弄した。前田利家には「二股膏薬」と揶揄されている。

Vキャラクター紹介

戦術計略の天才参謀

諸葛亮
聖徳太子
シブサワ・コウ

『三国志』では劉備に仕えた知謀の大軍師として知られる諸葛孔明。卓抜した政治的手腕で推古期の中央集権化を図った聖徳太子。そして次々と話題作を生み出す光栄ゼネラルプロデューサー・シブサワコウ。

ひと筋縄ではいかない知的英雄三傑と、『麻雀大会』。

● 諸葛亮

181～234

中国三国時代の蜀の丞相。字は孔明。劉備から三顧の礼を遇されて迎えられ、以後、劉備の名軍師として活躍。天下三分の計にもとづいて知謀の数々を発揮、赤壁の戦いで曹操を破る。劉備が即位すると国制度を確立、劉備の死後はその子・劉禅を補佐して蜀を盛りたてた。魏討伐中、宿敵・司馬仲達に敗れて五丈原で死す。出陣の際、劉禅に奉った「出師の表」は、読んで泣かぬ者は人にあらず、といわれる名文として名高い。中国で諸葛亮といえば知恵者の代名詞。『三国志演義』の前半では、呉の周瑜と虚々実々の駆引きを展開し、後半では司馬仲達を相手に「死せる孔明生ける仲達を走らす」奇想天外な計略をやってのける。これこそ『演義』の読者を魅了してやまぬ最大の要素だろう。

● 聖徳太子

574～622

用明天皇の皇子。もとは厩戸皇子という。聖徳太子とは、後世の人がその徳業を尊んで名づけたものである。推古天皇の摂政として、これを補佐し、大臣・蘇我馬子とともに内政・外交に力を尽くす。内政では「冠位十二階」を定めて人材登用をおこなう一方「十七条の憲法」に基づいて豪族の勢力を抑えるなど、天皇中心の国家体制の基盤をつくった。外交関係では、小野妹子ら遣隋使を派遣して国交を開き、隋の文化の輸入につとめる。この理想は、後の大化の改新によって実現された。また、その功績のひとつとして忘れてならないのが仏教の興隆につとめたことで、現在の法隆寺をはじめ多くの寺院を建立した。どれも飛鳥文化を象徴する重要遺産として現存している。

● シブサワ・コウ

?

光栄ゼネラルプロデューサー。シミュレーション、ロールプレイング、アダルトアプリケーションなど、つねに新ジャンルに先鞭をつけ、ソフトウェア開発における非凡なる才能を発揮しつづける。昭和58年に記念碑的作品「信長の野望」を発売、以来ゲーム・ソフト史上、他の追随を許さない超ロングセラーとして現在にいたる。続いてビジネス・シミュレーションゲーム「トップマネジメント」を発表。昭和60年には歴史３部作「信長の野望・全国版」「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」「三國志」を完成。引き続き「維新の嵐」「信長の野望・戦国群雄伝」「水滸伝・天命の誓い」を送り出す。Entertainment & Education をモットーに、現在も新しいタイプのゲームソフトを鋭意開発中である。

索引

—あ—

和り役・13・14・15
暗カン・13・14・15
$10,000の達成・9
オッズ・18

—か—

上家・14
カン裏・15
カンドラ・15
ゲーム環境・5・13

—さ—

差し馬・11
下家・14
雀荘・10
賞金・19
捨牌・12
清算・17
操作・5

—た—

大会・18
大会賞金・19
対局・12
打牌・12
点数の計算・14・15
チー・13・14
起家・12
加カン・13・14
積み棒・12
自摸・12・13
ツモ和り・12
手牌・8
対面・14
ドラ・12
ドラ表示牌・12

—な—

ナキ牌・14
不聴・15

—は—

配牌・12
馬券・18
バンク・17
半荘・12
半荘終了時の得点・16
飜数・15
和了・14・15
ポン・13・14

—ま—

明カン・13・14
メニュー・7
持ち金・10・17・18・19

—や—

焼鳥・12
役表示・14

—ら—

ランク・9
リーチ・5・13
流局・15
ルール設定・8
レート・10・17
ロン和り・13

—わ—

ワレ目・12

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が立ち上がらない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ＲＯＭカセットを、下記の当社係あてお送りください。

その際、お手数ですが、製品の不良内容を書き添えてください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします。
（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）

〈ご注意〉

※不良品の検査・交換・修理には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
※通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。現金書留または郵便小為替をご利用ください。

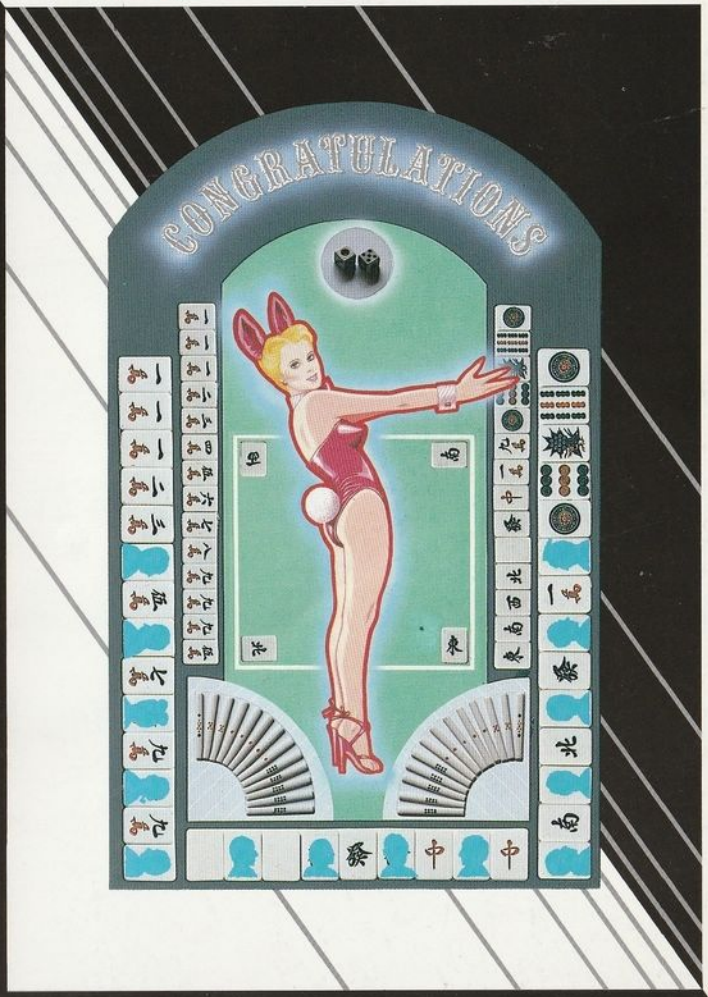
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24
株式会社　**光　栄**
ユーザーサポート係

麻雀大会オペレーションマニュアル　©KOEI Co., LTD. 1989 FC 40001

任天堂 ファミリーコンピュータ™

麻雀大会

麻雀バイブルAtoZ



KOEI

KOE-IQ

FAMICOM FAMILY